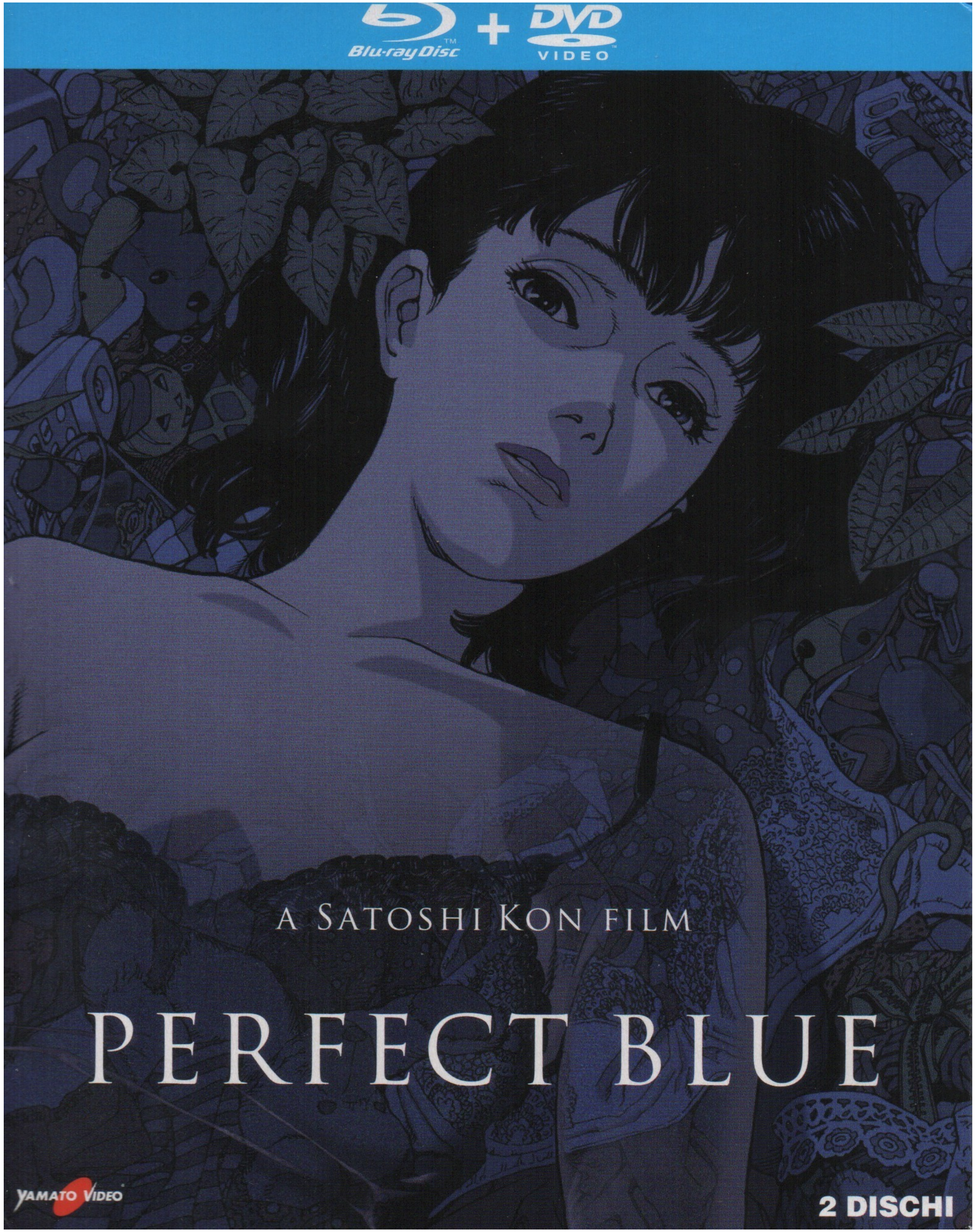

Blu-ray Disc + DVD VIDEO
A SATOSHI KON FILM
PERFECT BLUE
YAMATO VIDEO
2 DISCHI

DAL ROMANZO ORIGINALE SCRITTO DA YOSHIKAZU TAKEUCHI IL PRIMO FILM THRILLER PSICOLOGICO DIRETTO DA SATOSHI KON.

Di fronte allo scarso successo commerciale, la cantante Mima deve abbandonare il microcosmo rosa confetto delle idol per essere "rilanciata" come attrice, in un mondo dove invece è solo carne da macello. Ottiene la parte di una ragazza psicologicamente instabile nel serial Tv Doppio Legame, ma inizia a ricevere anonimi messaggi di minaccia da parte di un fan otaku che non ha tollerato il cambiamento d'immagine della "sua" Mima, e una serie di incidenti colpisce il set di lavorazione. La stessa Mima, abituata a essere un mero simulacro, inizia a perdere contatto con la propria identità: chi è la vera Mima? Quella che veste gli ingenui costumi della idol? Quella che compare sorridente su Internet? Quella che fa la spesa al supermercato? La ragazza schizofrenica di Doppio Legame? L'illusione di se stessa?

Oppure solo l'illusione di tutti?

EDIZIONE CORREDATA DA UN BOOKLET ESCLUSIVO DI 40 PAGINE CON I DISEGNI PREPARATORI E UNA INTERVISTA ESCLUSIVA AL REGISTA

CONTENUTI SPECIALI

INTERVISTA A SATOSHI KON

TRAILER ORIGINALI

TRAILER ITALIANI

Soggetto originale: Yoshikazu Takeuchi • Sceneggiatura: Sadayuki Murai
Regia: Satoshi Kon • Consulenza speciale: Katsuhiro Otomo
Design di base: Hisashi Eguchi • Character design: Hideki Hamasu, Satoshi Kon
Direzione dell'animazione: Hideki Hamasu • Direzione della fotografia: Hisao Shirai
Direzione artistica: Nobutaka Ike • Musiche:Masahiro Ikumi
Animazione: MADHOUSE, Oniro • Produzione: Rex Entertainment CO.,LTD

©1997 MADHOUSE
© 2024 Yamato Srl per la versione italiana • Project and Package Design Yamato Srl.

2 DISCHI

SU QUESTI DISCHI SONO STATE APPOSTE LE MISURE TECNOLOGICHE DI PROTEZIONE DESTINATE AD IMPEDIRE O LIMITARE ATTI NON AUTORIZZATI DAL TITOLARE DEI DIRITTI

	IL FILM IN BLU-RAY DISC	IL FILM IN DVD	
FORMATO VIDEO	1.85:1 | 16:9 | ORIGINAL ASPECT RATIO 1920x1080p | 23,98fps	1.85:1 | 16:9 | WIDESCREEN ANAMORFICO	GENERE: ANIME
LINGUE / AUDIO	ITALIANO 2.0 [DUAL MONO] DTS-HD MASTER AUDIO GIAPPONESE 2.0 [DUAL MONO] DTS-HD MASTER AUDIO	ITALIANO 5.1 DTS DOLBY DIGITAL ITALIANO 5.1 DOLBY DIGITAL GIAPPONESE / ITALIANO 2.0 DOLBY DIGITAL	DURATA: 78 minuti approx.
SOTTOTITOLI	ITALIANO (fedeli all'originale)		PRODUZIONE: GIAPPONE 1997

SE 0000177649
DEST VENDITA
NOLEG VIETATO
BLU RAY
EAGLE PICTURE

NUOVA EDIZIONE CINEMATOGRAFICA

TIRATURA LIMITATA

EDIZIONE INTEGRALE

BD-50: singola facciata, doppio strato

Tutti i contenuti inclusi in questi dischi Blu-Ray possono essere utilizzati solo per proiezioni private e nell'ambito domestico. Qualunque altro uso, ivi compresa l'esecuzione in pubblico, la trasmissione via internet, via cavo, via etere e la duplicazione è punibile a norma di legge.

Dolby, Dolby Audio, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Prodotto da YAMATO Srl
Via Lazzaro Palazzi, 5 - 20124 Milano
www.yamatovideo.com

Distribuito da Eagle Pictures SpA
info@eaglepictures.com
www.eaglepictures.com

SUGGERITO DALL'EDITORE

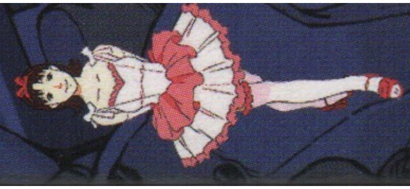
8 031179 420582

SOLO PER LA VENDITA • VIETATO IL NOLEGGIO

872058RVDO

Blu-ray Disc

YAMATO VIDEO



PERFECT BLUE

DVD VIDEO

872058RVDO

RIMASTERIZZATO E RESTAURATO IN 4K
IL RIVOLUZIONARIO CAPOLAVORO DI SATOSHI KON
PERFECT BLUE
COLLABORATORE ALLA PROGETTAZIONE KATSUHIRO OTOMO (AKIRA)
PER LA PRIMA VOLTA AL CINEMA
SOLO IL 22·23·24 APRILE
IL PRIMO LUNGOMETRAGGIO PSYCHO-THRILLER DELL'ANIMAZIONE GIAPPONESE CHE ISPIRÒ INLAND EMPIRE DI DAVID LYNCH E IL CIGNO NERO DI DARREN ARONOFSKY
ANIMAZIONI MADHOUSE (OVERLORD, FRIEREN)
INFO E BIGLIETTI SU NEXODIGITAL.IT
14+

YAMATO VIDEO

PERFECT BLUE

Blu-ray Disc

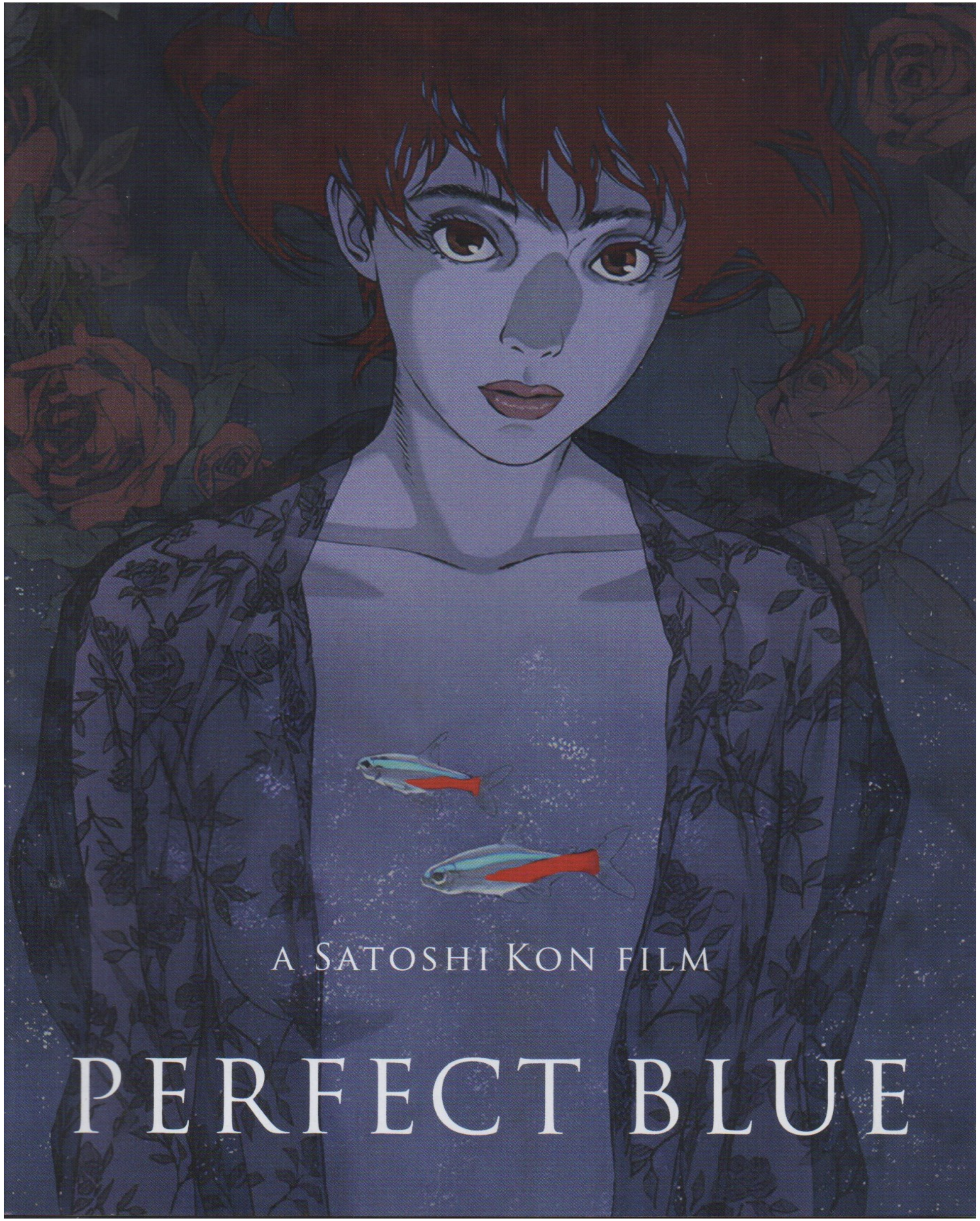
DVD VIDEO

872058RVDO

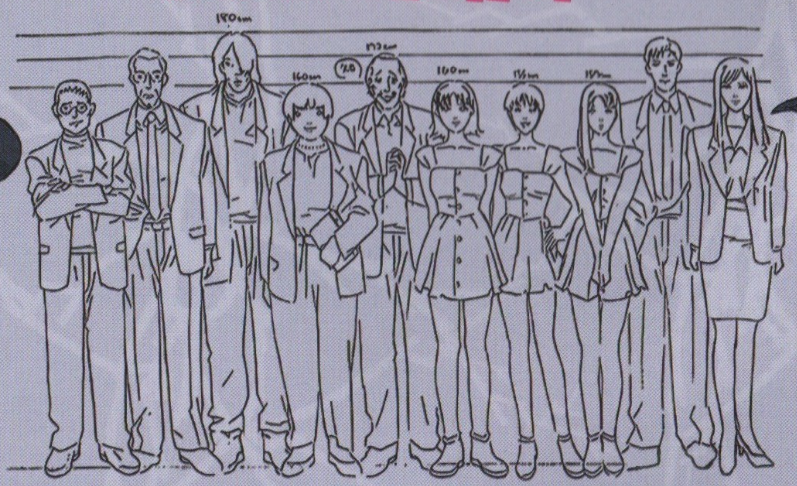
YAMATO VIDEO
PERFECT BLUE
Blu-ray Disc
DVD VIDEO
872058RVDO
©1997 MADHOUSE

YAMATO VIDEO
MAD HOUSE
A SATOSHI KON FILM
PERFECT BLUE
Blu-ray Disc
dts-HD Master Audio
872058RVDO
©1997 MADHOUSE © 2024 Yamato Srl per la versione italiana

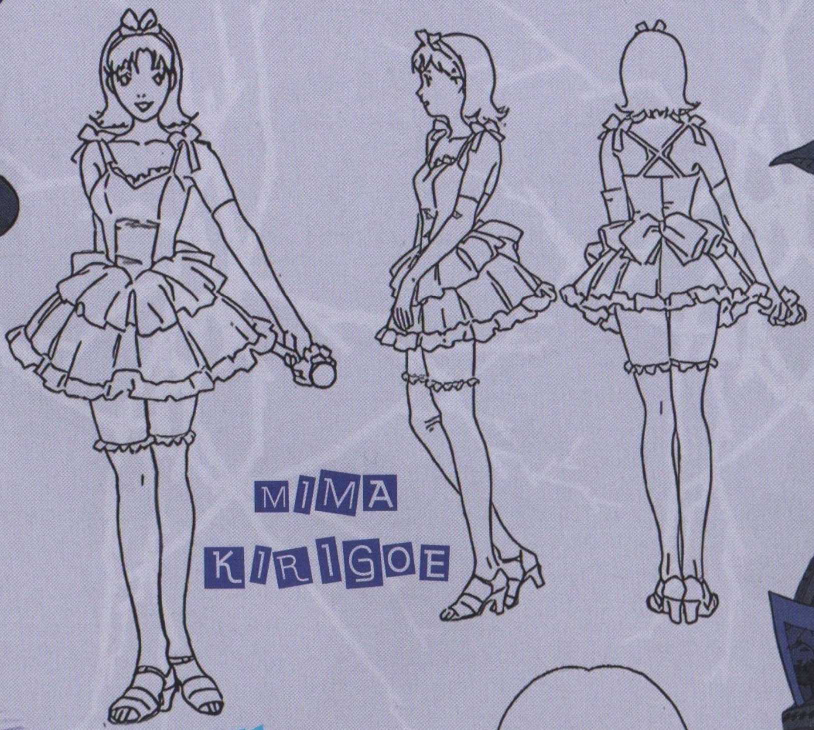
YAMATO VIDEO
MAD HOUSE
A SATOSHI KON FILM
PERFECT BLUE
DVD VIDEO
Dolby Audio
2
PAL
872057EVDO
©1997 MADHOUSE © 2024 Yamato Srl per la versione italiana


A SATOSHI KON FILM
PERFECT BLUE

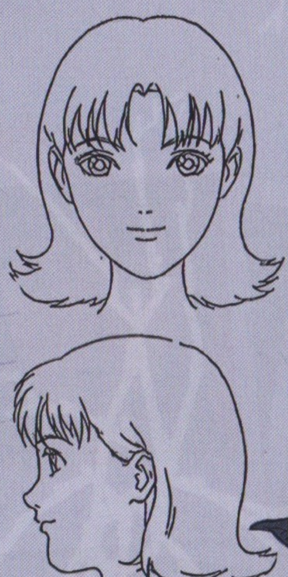
PROTAGONISTI



TEPPISTI



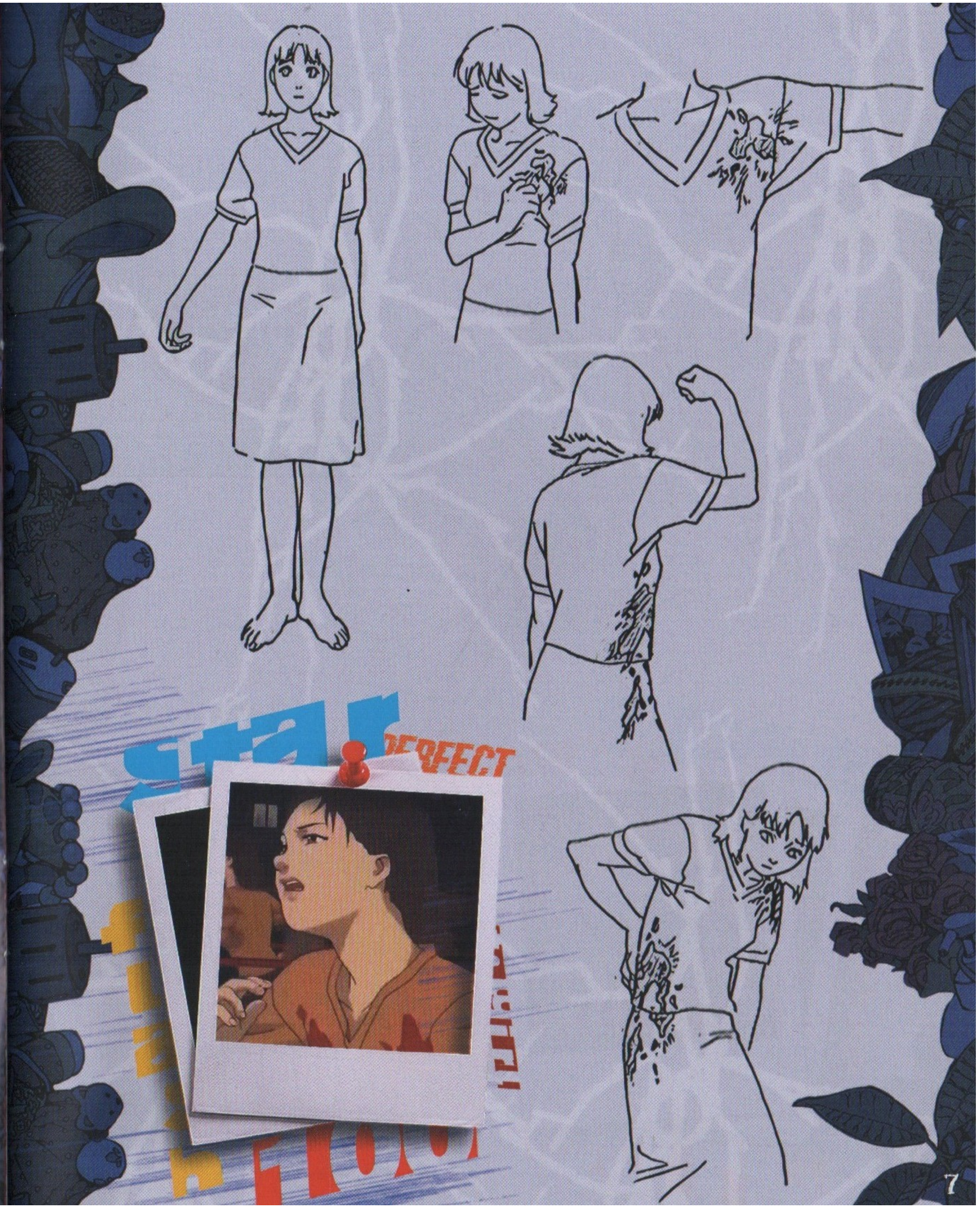
MIMA KIRIGOE

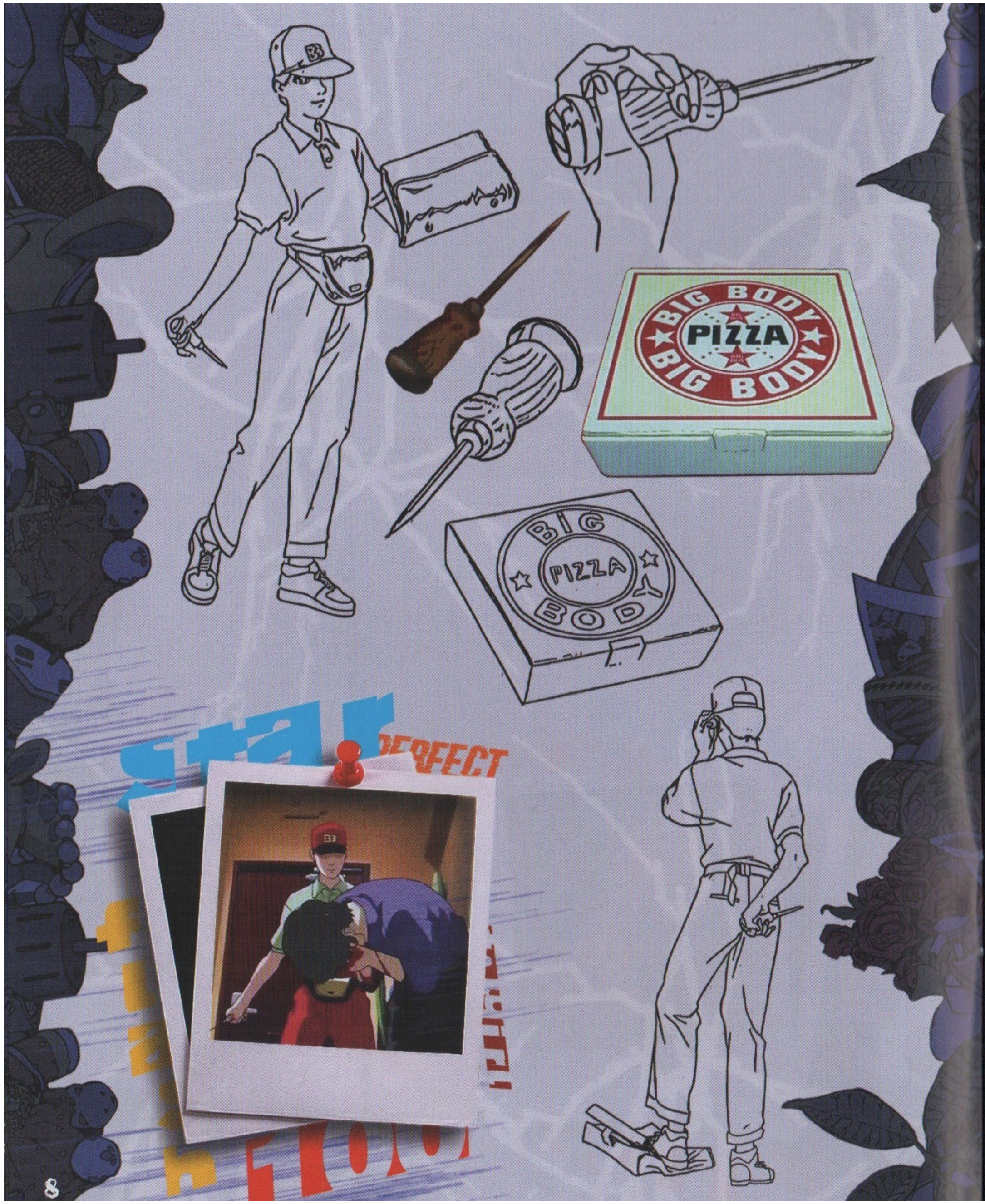


star
PERFECT

star
PERFECT

TOP
star
PERFECT

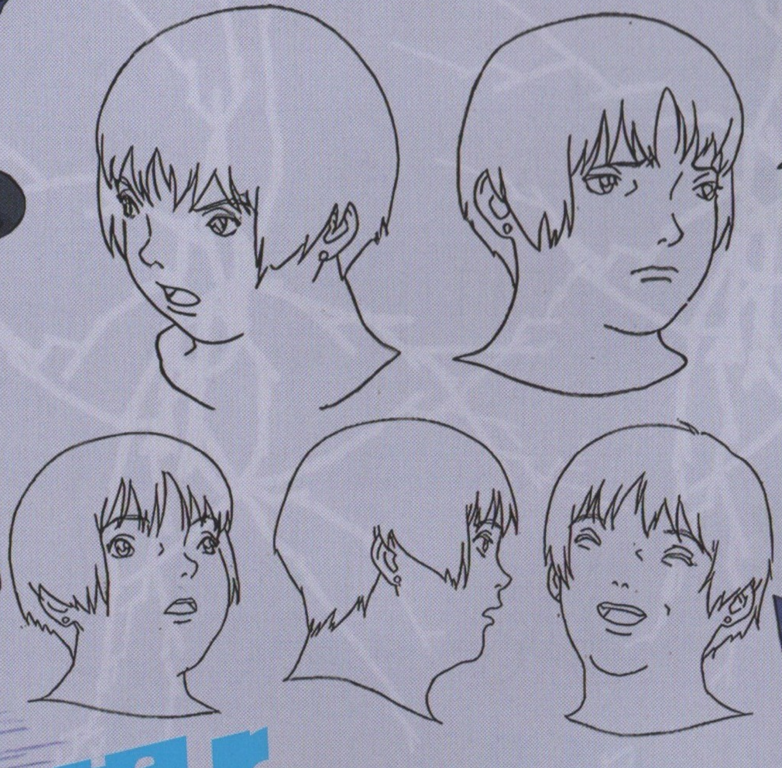

star
PERFECT

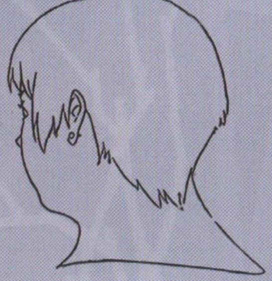

BIG BODY
PIZZA
BIG BODY

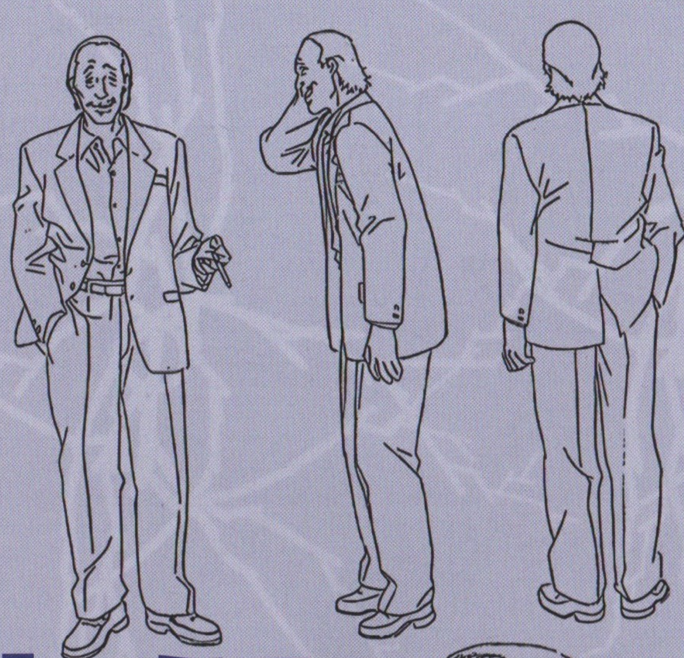
REI
e
RIKA
LE CHAM

REI
RIKA
star
PERFECT

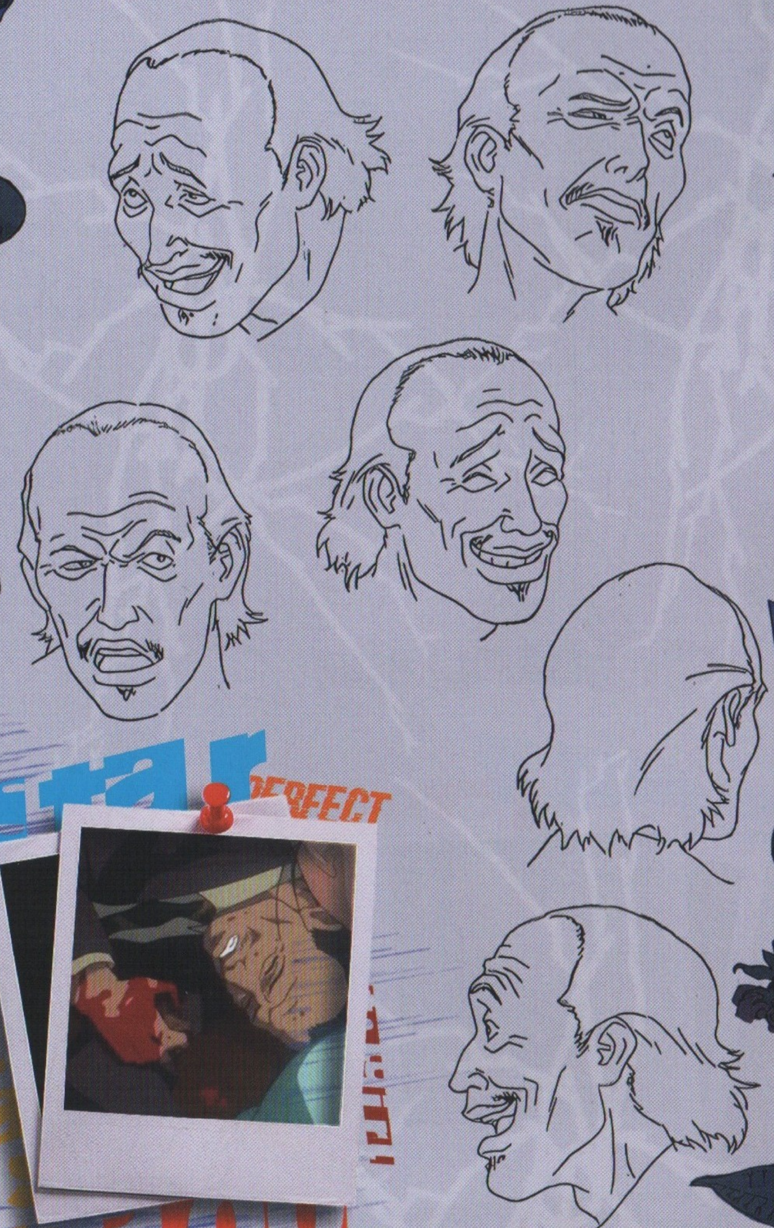
RUMI HIDAKA
star
PERFECT



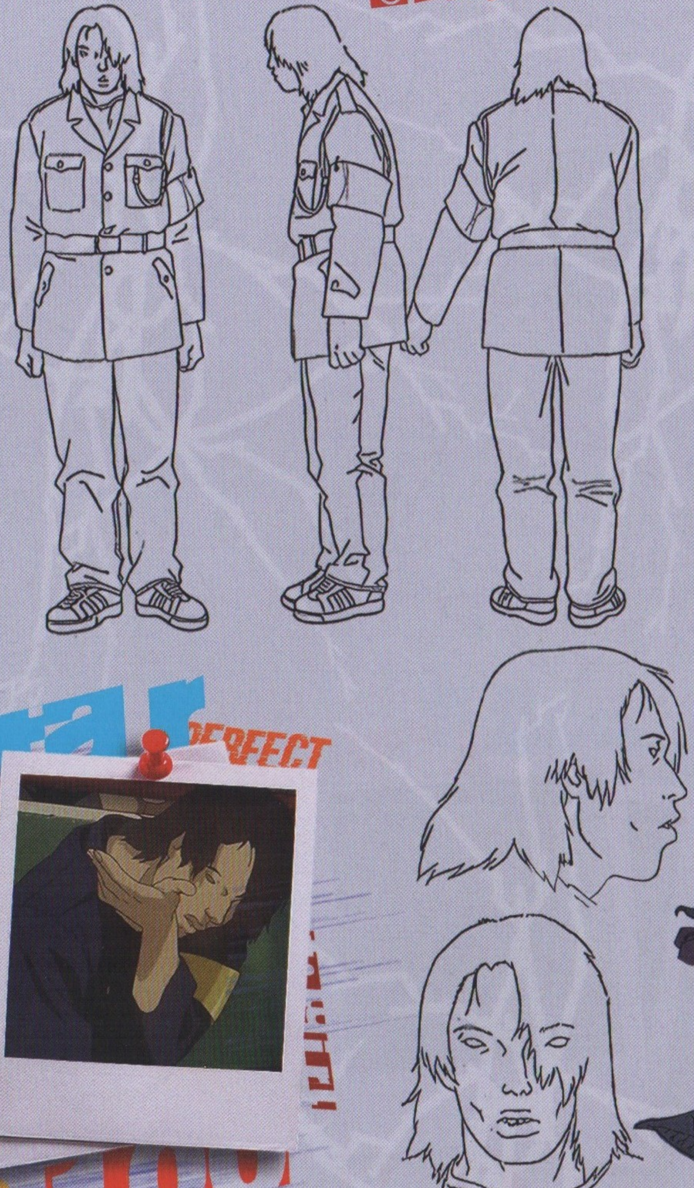


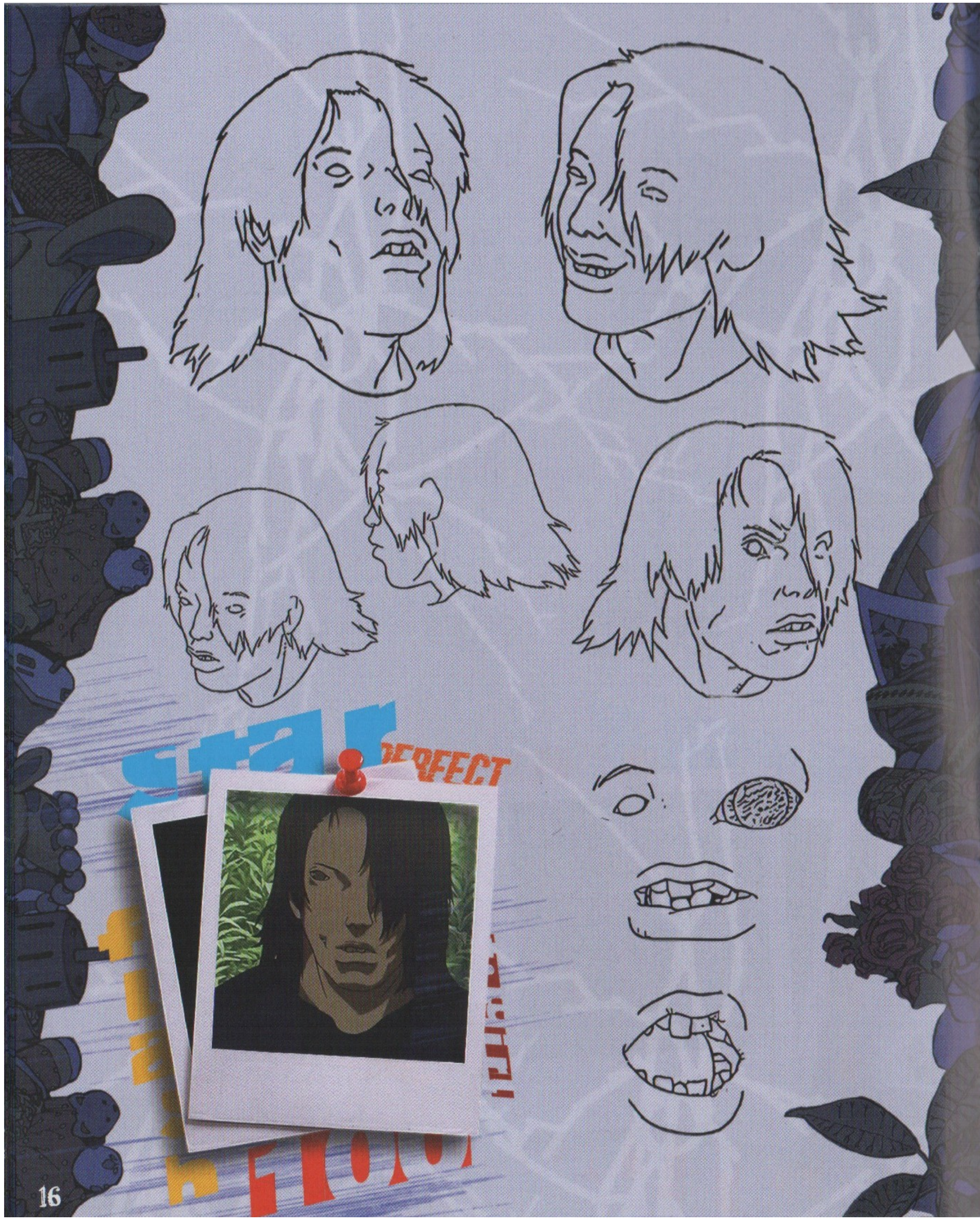


sig. TADOKORO



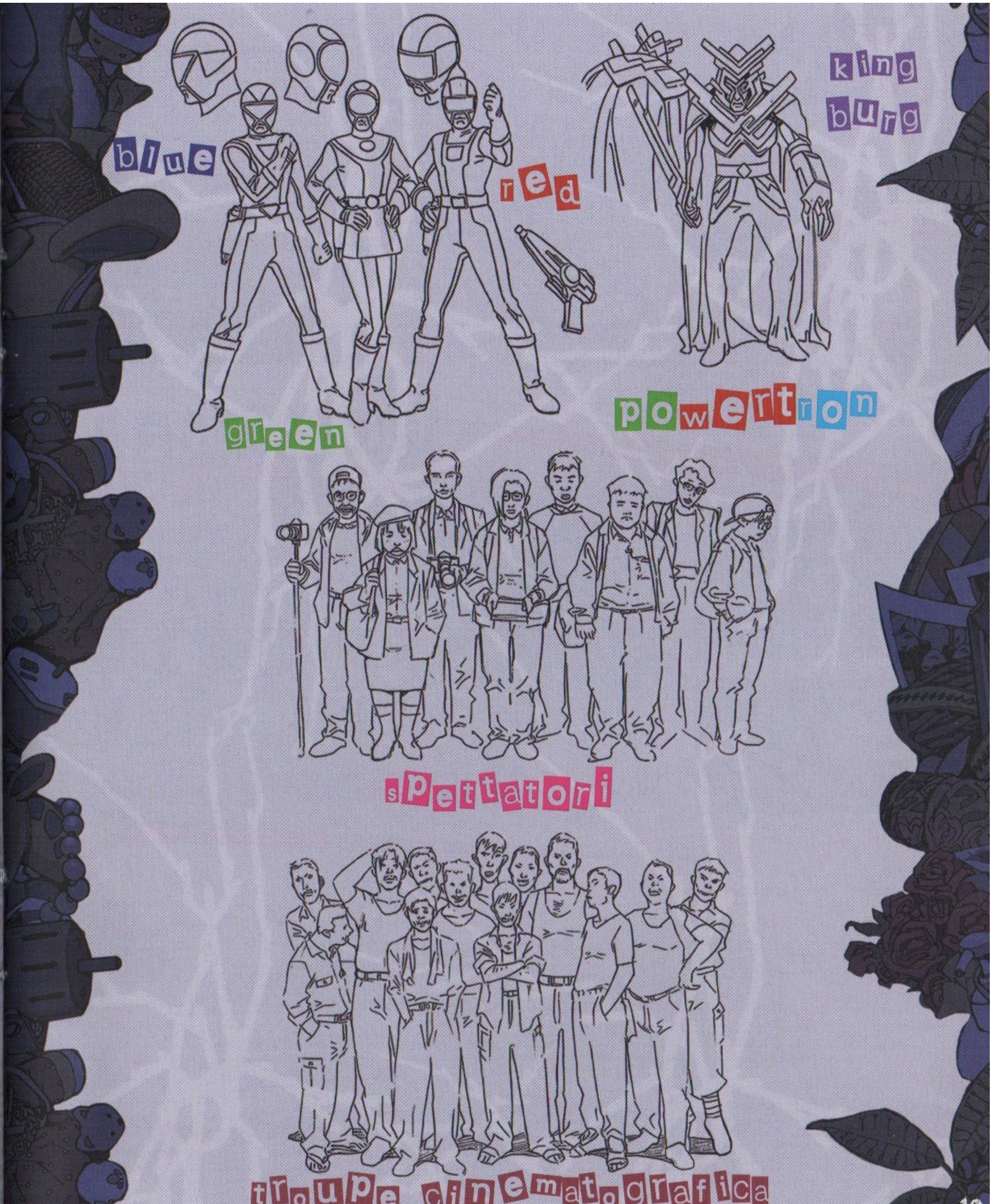
UCHIYA



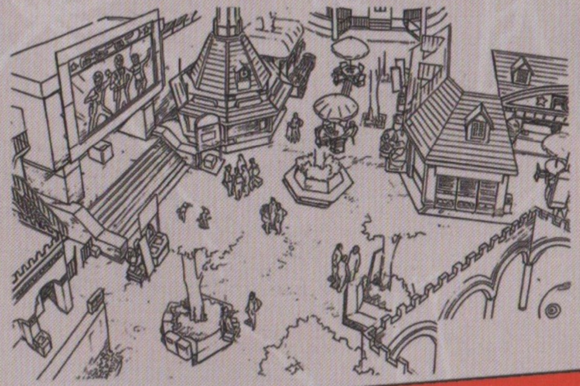
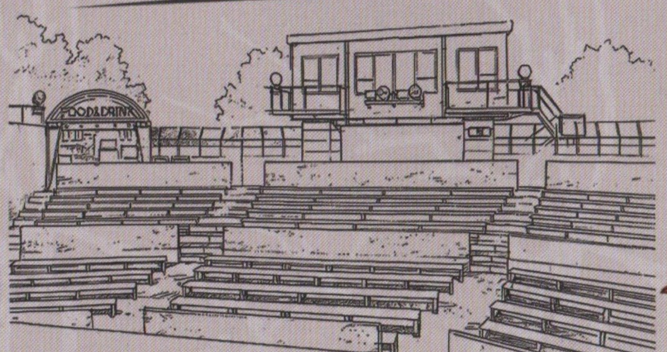

star
PERFECT

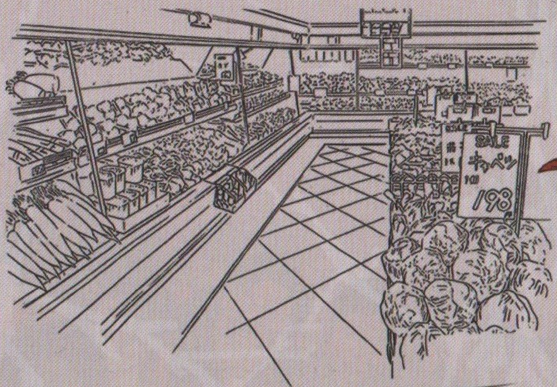
TAKAO SHIBUYA
mr. TEJIMA
star
PERFECT

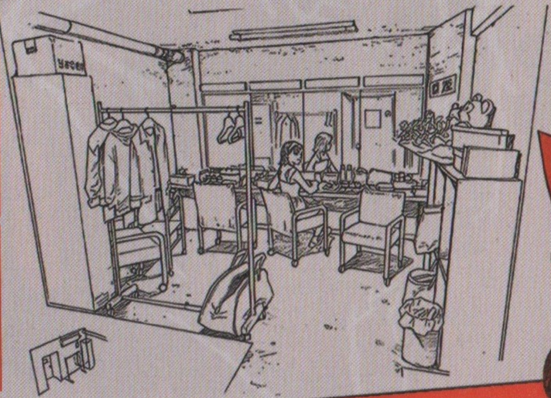
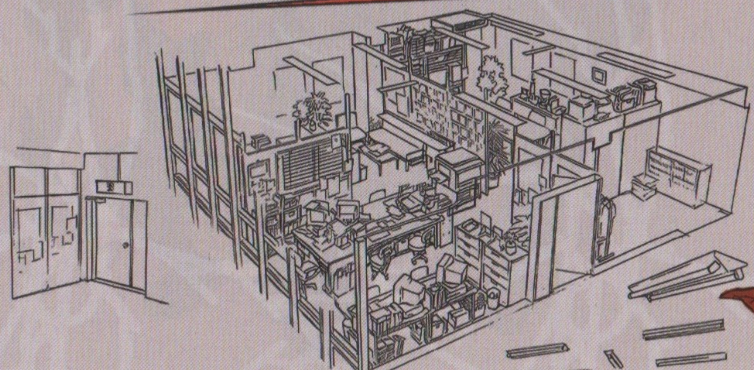
MR.
MURANO
star
PERFECT

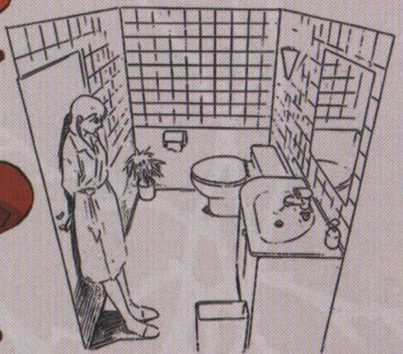

blue
red
king
burg
green
powertron
spettatori
troupe cinematografica

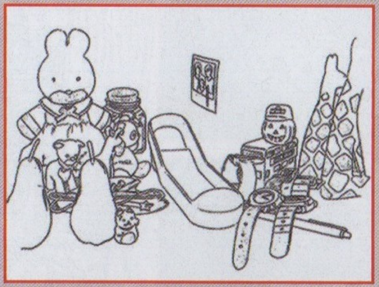
FONDALI

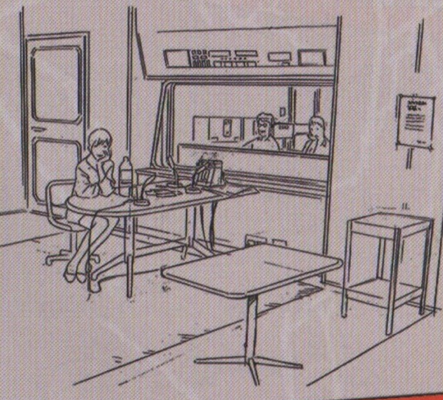



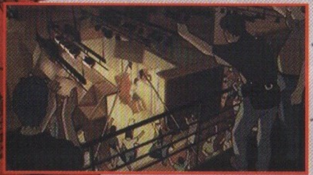


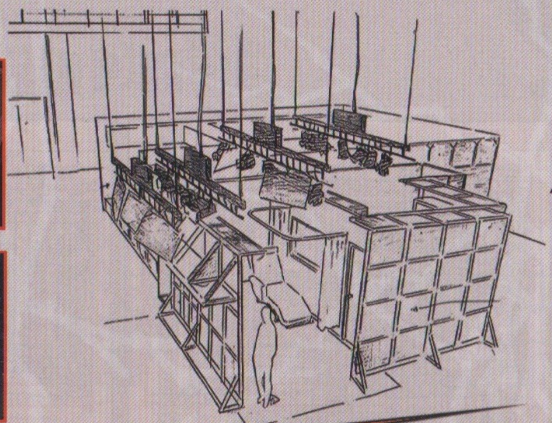



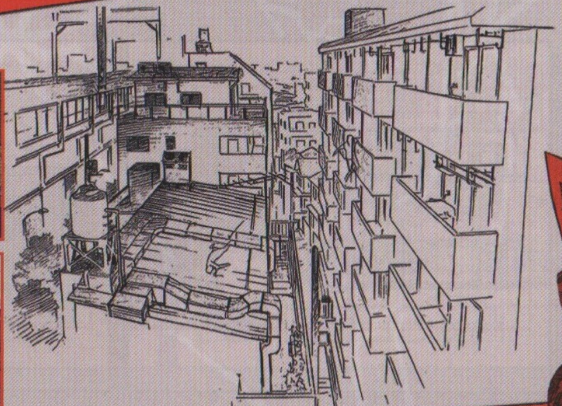


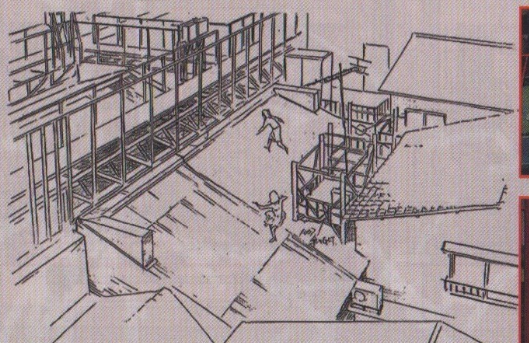






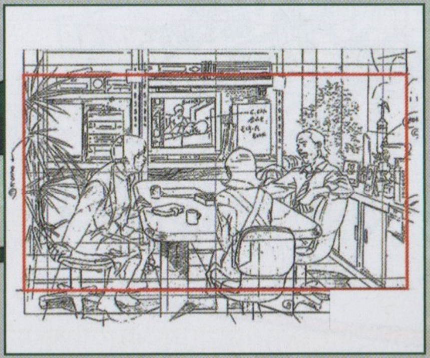


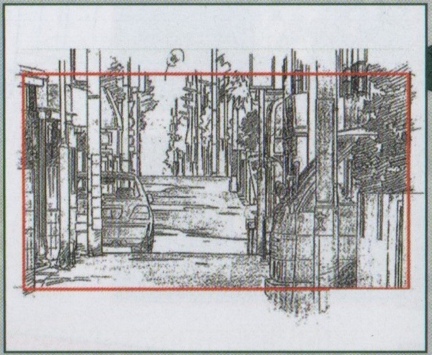


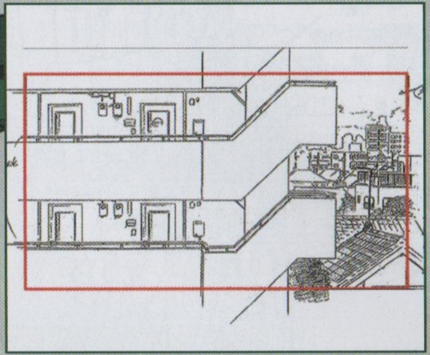


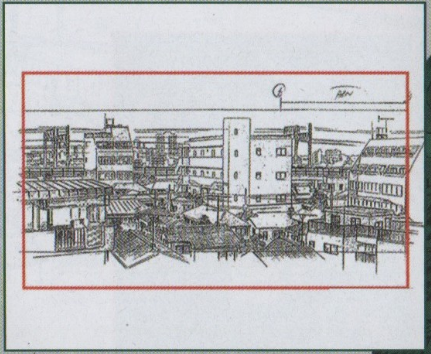
ルナード

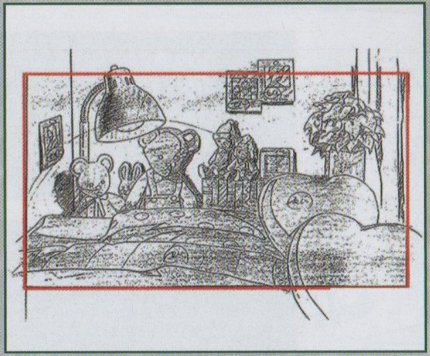
LAYOUT

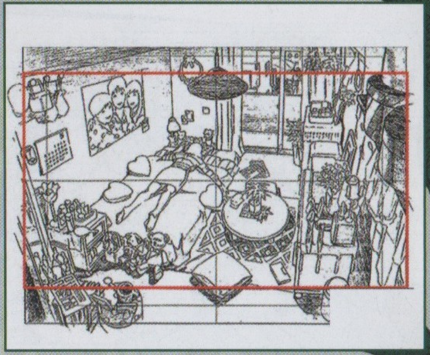


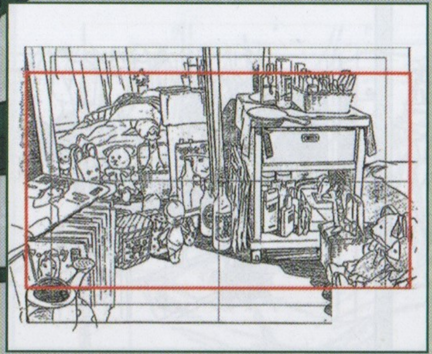


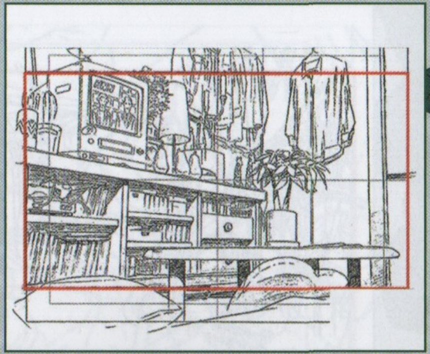


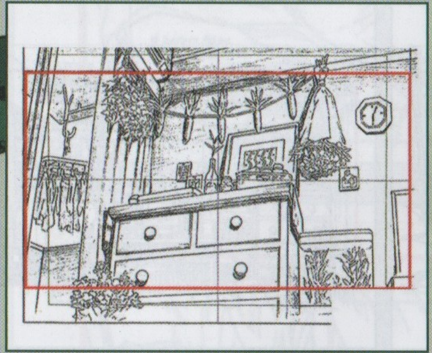


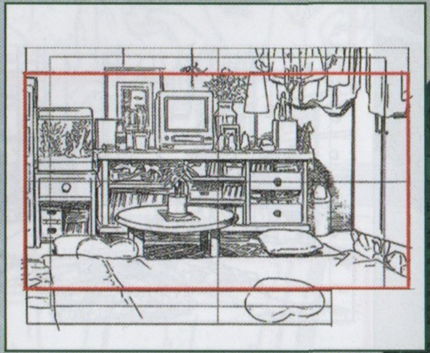


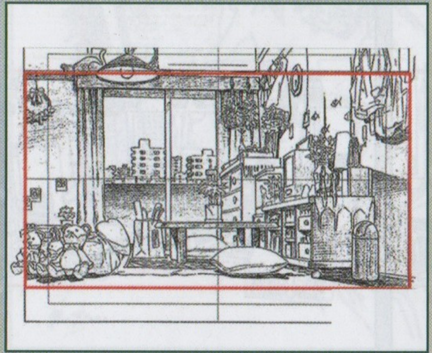


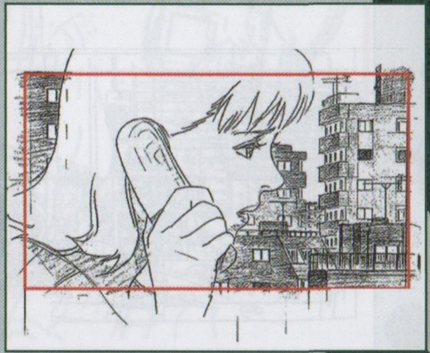


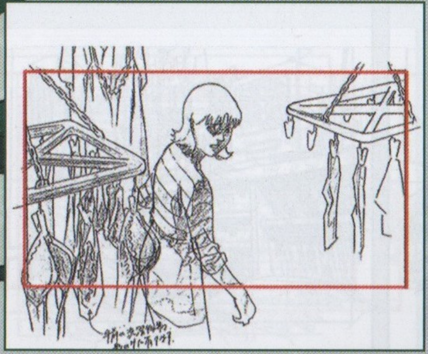
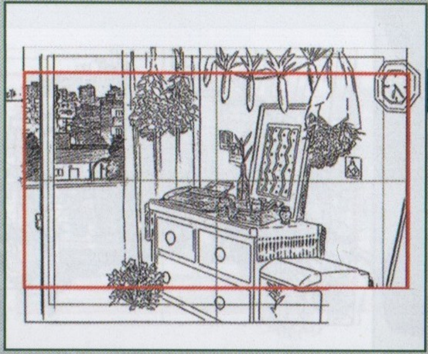
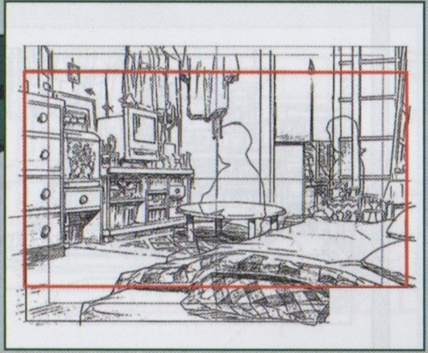
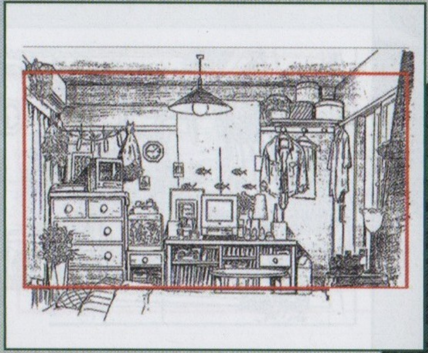
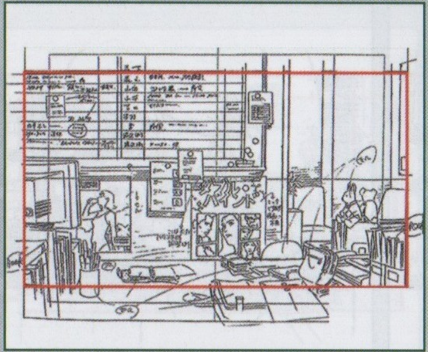
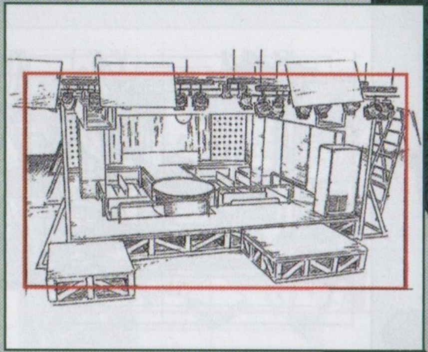


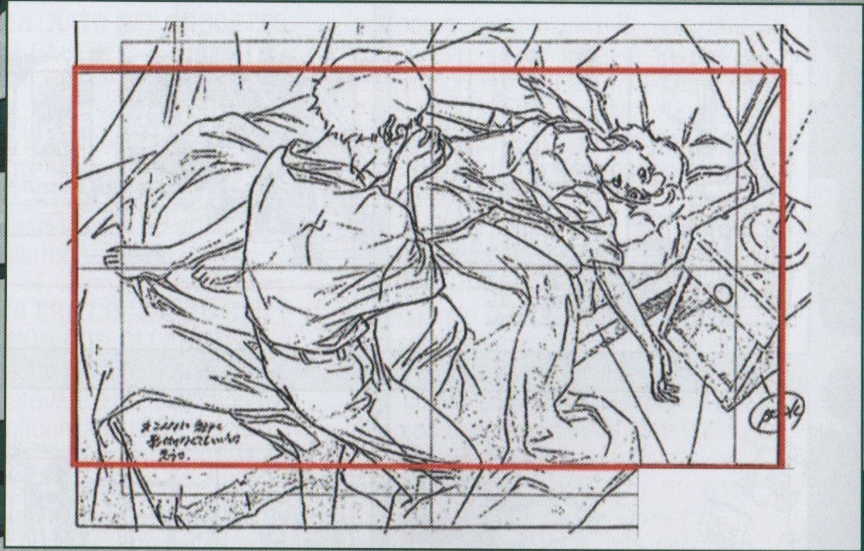
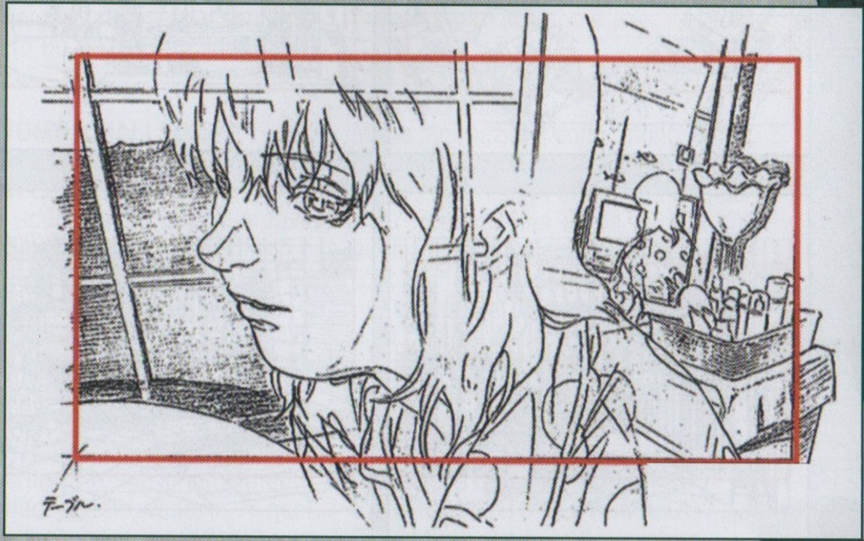


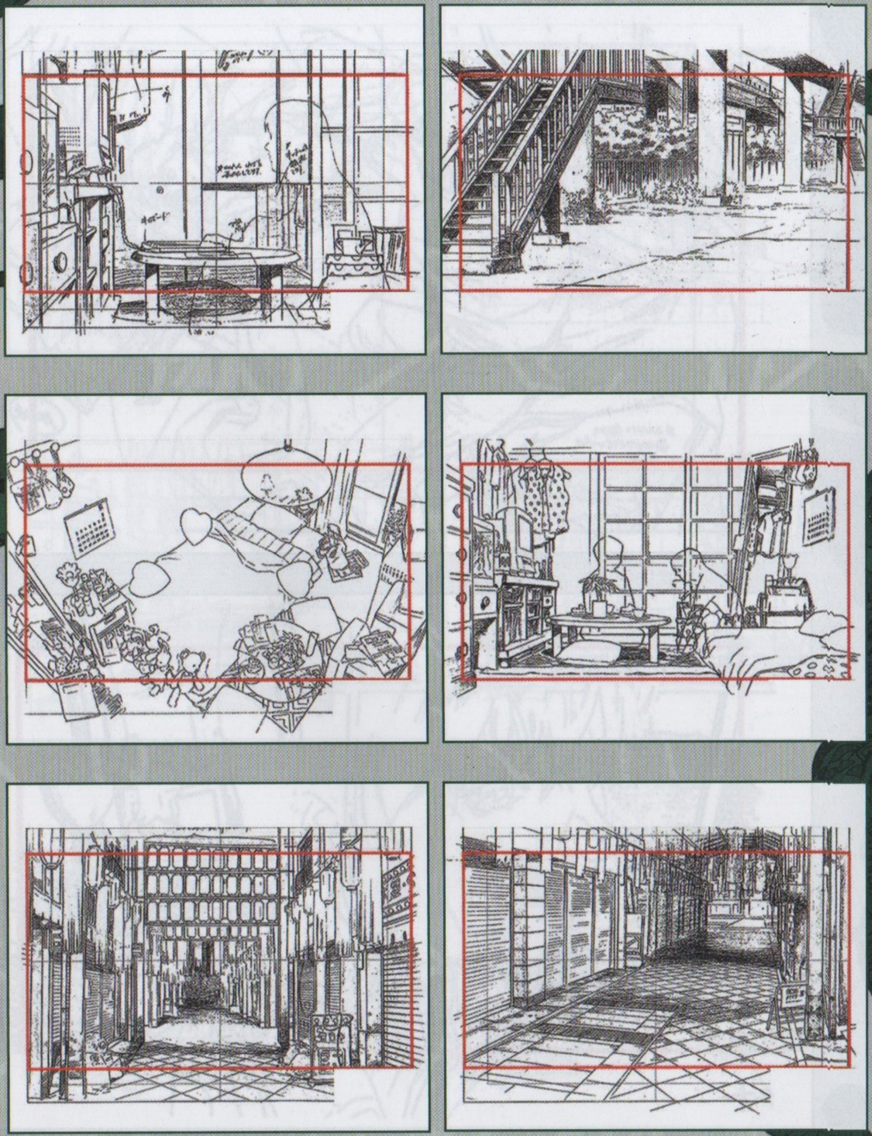








テーブル.



Intervista a Satoshi Kon

COME È ENTRATO NEL PROGETTO "PERFECT BLUE"?

Avevo già lavorato in *Le bizzarre avventure di Jojo* (1993), come supervisore della sceneggiatura e della produzione, ma tutto il resto era seguito dal regista. Volevo mettermi alla prova in tutti questi aspetti e *Perfect Blue* è stata l'opportunità ideale.

MA PRIMA ERA COINVOLTO CON I MANGA, NON CON GLI ANIME...

Non mi bastava leggere manga, volevo anche provare a scriverli. Sono stato molto influenzato da *Domu* (1980) e *Akira* (1982), di Katsuhiro Otomo. Mi piace da sempre disegnare, e i miei primi scarabocchi si sono trasformati in manga. Alla fine, una delle mie storie ha vinto il Premio Kodansha e da allora in poi per me disegnare manga non è stato un hobby, ma il mio mestiere.

OLTRE OTOMO, QUALI SONO I CREATORI E I REGISTI CHE HANNO AVUTO INFLUENZA SU DI LEI?

Fino alle scuole superiori, guardavo gli anime di Miyazaki e serie come *Yamato* (1974) e *Gundam* (1979). Entrando all'università ho iniziato a guardare solo film dal vivo. Li ho visti quasi tutti in video, e mi sono abituato a esaminare l'impostazione delle scene come riferimento per i manga che disegnavo. Non mi viene in mente un regista particolare, ma gradualmente ho assorbito quanto vedevo. A quel tempo l'influenza più importante non è stata quella di un singolo film, ma dell'opera complessiva di Terry Gillian. Anche se si tratta di fantasy, i temi sono pittosto amari, la trama ha svolte inaspettate, e riesce a portare l'ambientazione a un nuovo livello, seguendo un singolo tema molto sottolineato.

ESSERE UN CREATORE DI MANGA AIUTA A DIRIGERE UN ANIME?

Disegnando manga ho finito per interessarmi enormemente dell'impostazione pagina per pagina. Ad apertura di pagina ci deve essere un flusso che parte da una determinata immagine e culmina alla fine con un altra. Dev'essere montato come un film. Secondo me, il controllo di questi elementi è la parte più interessante del disegnare manga. Però non mi chieda se sono bravo a farlo! (ride)

QUALI ERANO I SUOI OBIETTIVI PER PERFECT BLUE?

Molte animazioni sono molto simili. Un'unica tradizione, un unico stile di regia... Nei manga abbiamo molti generi differenti, ma a me pareva che negli anime non ci fossero altro che robot di fantascienza e belle ragazzine, e dopo un po' uno si annoia. Non dico che sia male, ma è una cosa un po' triste. Ecco perché ho volutamente cercato di gestire Perfect Blue da un altro punto di vista.

CI SONO STATI PROBLEMI PER L'ADATTAMENTO DEL ROMANZO?

Discutendo con lo sceneggiatore Sadayuki Murai, abbiamo deciso

di creare una storia dentro la storia, una specie di scatola cinese. Ho cercato di creare un'unità con tutte le scene necessarie, e guardare all'effetto generale. Ad esempio, la linea che Mima recita: "si può sapere chi è lei?", l'abbiamo fatta ripetere diverse volte, per dare un significato speciale a una domanda banale. Ogni volta che avevamo pronta una bozza della sceneggiatura, Sadayuki Murai e io ne discutevamo per ore. Era molto divertente, e abbiamo finito per vedere insieme moltissimi film, e creare un linguaggio comune spiegandoci con scene e inquadrature.

CI SONO STATI CAMBIAMENTI RISPETTO AL PIANO INIZIALE?
Nello stadio dello storyboard abbiamo cambiato l'immagine del 'cattivo'. Nella sceneggiatura Uchida, il fan di Mima, non faceva praticamente niente, e non potevamo pretendere che il pubblico lo trovasse interessante. Quindi gli abbiamo fatto commettere degli omicidi.

COSA PENSA DEL PERSONAGGIO DI MIMA?
Di solito l'azione si concentra intorno a un personaggio principale importante, ma qui proprio non succedeva. Dal punto di vista della sceneggiatura semplicemente gli eventi le capitavano intorno, e ci siamo preoccupati parecchio per questo. Quindi abbiamo creato un personaggio estremamente attivo che era sempre intorno a Mima, e abbiamo preparato una scena d'azione alla stazione radio.

PERFECT BLUE IN ORIGINE NON ERA PENSATO PER LE SALE. CHE MODIFICHE HA PORTATO IL PASSAGGIO DA VIDEO A FILM?
Il progetto era partito come OAV, quindi abbiamo dovuto fare parecchi tagli. Alla fine abbiamo dovuto buttar via più o meno 100 scene. E' molto difficile dare l'idea di uno sviluppo graduale quando manca il tempo, quindi ci siamo fatti coraggio e abbiamo tagliato molte scene in cui la paura di Mima aumenta gradualmente.
Man mano che il film prosegue, soprattutto nella seconda parte, il montaggio si fa sempre più serrato. Passavamo velocemente da una inquadratura all'altra, come si fa nelle scene di combattimento, anche quando non succedeva niente di particolare, per sottolineava il senso di confusione di Mima.

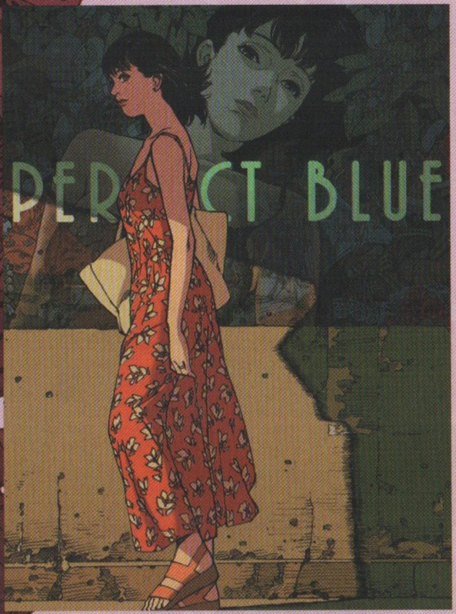
CI SONO STATI ALTRI MODI DI INFRANGERE LE CONVENZIONI DEGLI ANIME?
Negli anime ci sono molte convenzioni prefissate. Per esempio, l'inizio delle scene di sogno: l'immagine sullo schermo ondeggia, oppure le immagini virano in seppia... Questo tipo di montaggio è incredibilmente noioso. Forse devo questa idea alle mie frequestazioni teatrali. I gruppi teatrali della mia generazione usavano cambi di scena decisi e veloci. Ovviamente in teatro non esiste il montaggio, e se si piomba in continuazione nel buio per il cambio delle scene, la continuità dell'esperienza si interrompe. Il teatro moderno ha riflettuto molto su come rendere sulle scene quello che si vede al cinema. Ho provato a vedere se funzionava applicare il processo inverso.
Gli spettatori sono troppo abituati a venir trattati con gentilezza, e io ho interrotto deliberatamente questa abitudine. Per esempio, un campo lungo introduce i cambi di scena. Immaginiamo di essere in un bar: viene mostrato il bar, poi i personaggi che si incontrano. Odio queste introduzioni sonnolente, e avevo la ferma intenzione di fare un film in cui non sono mai indicati i cambi di scena.

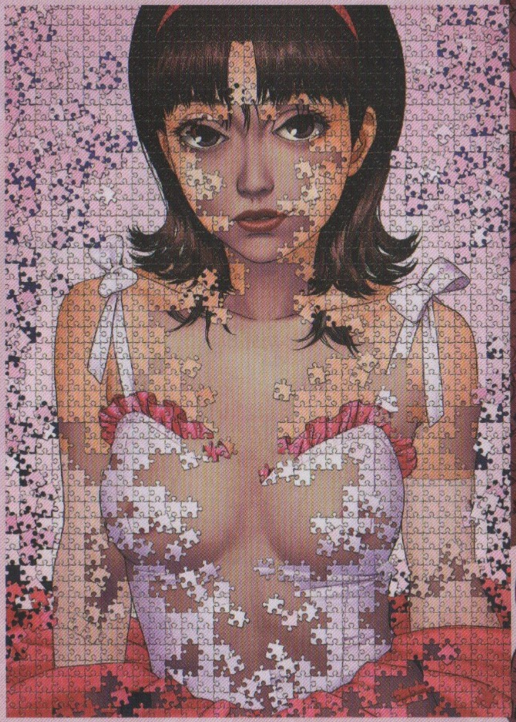
SEMBRA CHE CI SIA MOLTA ATTENZIONE ALLA TV E A INTERNET. COME MAI?
Il film è quasi tutto in interni. A dire il vero ho pensato parecchio a come introdurre l'altra Mima, e alla fine Murai ha avuto l'idea della homepage della Stanza di Mima. Così abbiamo fatto in modo che tutte le stanze evochino la stessa immagine. Ci sono tre schermi nella stanza in cui vive Mima: la TV, il computer e un acquario con le proporzioni 4:3 della TV. Abbiamo voluto dare l'impressione che tutta la stanza sembrasse vista attraverso uno schermo televisivo, per dare il senso di questa realtà diluita. Più tardi, quando lo sceneggiatore Shibutani entra in un parcheggio, l'entrata sembra di nuovo uno schermo televisivo, con la stessa proporzione 4:3.

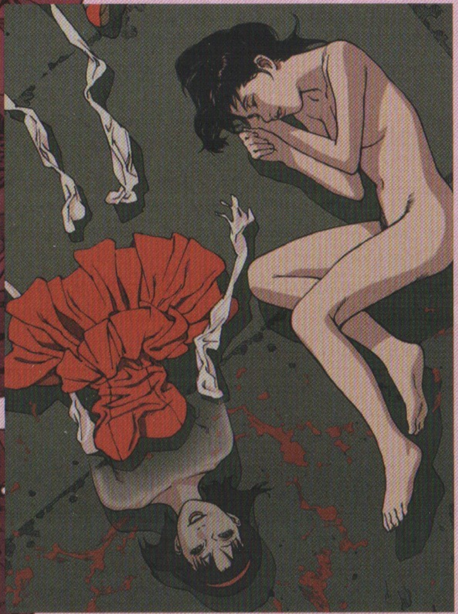
COME CREDE CHE IL PUBBLICO FUORI DAL GIAPPONE ACCOGLIERÀ PERFECT BLUE?
C'è molta gente che ignora come in Giappone esistano questi idols di serie B e come vengano manipolati. La nostra è una cultura chiusa, e piuttosto piccola. Mi sembrava un po' strano che degli stranieri potessero guardare i nostri film e trovarli interessanti, quando ignoravano il nostro background. Sono sicuro che gli anime siano una forma culturale unica. Se appare un robot e ne segue una battaglia ricca di esplosioni, ci si limita a dire: 'cos'altro vi aspettate da un anime?'. Ma se fosse vero, non avremmo animato Perfect Blue, e ne avremmo fatto un film dal vivo.
I manga sono una forma culturale estremamente variegata, e lo stesso dovrebbe essere vero degli anime, almeno io la penso così.
Ne ho fatto un film animato per questioni di preferenza personale, ed era più facile filmare la Mima virtuale animandola che usando effetti speciali e un'attrice in carne e ossa. E poi in un film dal vero molte parti non sarebbero sembrate naturali.
Sono deciso a lavorare ancora nell'animazione in futuro. Voglio eliminare i miei punti deboli e costruire su quello che ho imparato con Perfect Blue, perfezionarlo e aumentarlo. Per essere sincero, finché posso ottenere un risultato interessante, non mi dispiacerebbe lavorare con altri mezzi di espressione. Al momento, però, sento che il mio interesse è soprattutto nell'animazione.

4 Settembre 1998,
Kichioji, Tokyo.

GALLERY


PER CT BLUE





©1997 MADHOUSE
© 2024 Yamato Srl per la versione italiana
Impaginazione grafica: Giuseppe Provenzano | Project and Package Design Yamato Srl.
Allegato a PERFECT BLUE • Da non vendersi separatamente. Not for sale.